

WULIN, Un jeu de Nicolas Henry



Quel pratiquant d'art martial chinois ou spectateur de film de cape et d'épée hongkongais n'a-t-il rêvé un jour de revêtir la tenue du *youxia*, le chevalier errant prompt à combattre l'injustice? L'héroïne de *Tigre et Dragon*, Jiao Long (Dragon Délicat), incarne ce désir d'évasion. Prenant en main son destin, elle vole l'épée du taoïste Li Mubai afin de marcher sur les traces de Shu Lien, son modèle féminin qui dirige une « compagnie d'escorte », guildes de durs à cuire qui protègent les vies et les biens des bonnes gens dans des régions sauvages où pullulent les brigands. Abandonnant le confort de la demeure paternelle, forte de son apprentissage secret des arts martiaux, elle se jette à corps perdu dans le Jiang Hu, le monde interlope « des rivières et des lacs »... À l'instar de Jiao Long, vous pourrez aussi courir l'aventure dans la Chine des Song et affronter des ennemis redoutables grâce au livre *Wulin* de Nicolas Henry, élu meilleur jeu de rôle en 2015 et 2018 et dont une traduction en chinois est en préparation. Son créateur nous a fait l'honneur d'un entretien dans lequel il évoque son parcours, son amour de la Chine ainsi que l'élaboration de ce jeu qui vous initiera aux us et coutumes des confréries guerrières de l'empire du Milieu.

Fervent lecteur de Tolkien _ l'un des principaux auteurs du XXe siècle selon moi _ au milieu des années soixante-dix, j'ai découvert le jeu de rôle sur table dans ses versions artisanales au début de la décennie suivante sans toutefois avoir été concerné par le phénomène Donjons et Dragons puis l'essor des jeux vidéo. Très intéressé par l'imaginaire foisonnant qui constitue l'arrière plan de la pratique des arts martiaux (voir mon ouvrage sur Bruce Lee, *L'Offensive du Dragon*) c'est avec beaucoup d'intérêt que j'ai ouvert un exemplaire de *Wulin*, un bel ouvrage de 343 pages publié par

les éditions du Troisième Œil offert par ma disciple Si Mo, épouse de l'auteur. J'avoue avoir été impressionné par le travail de ce dernier qui, dans la riche partie introductive à son jeu de rôle, nous convie à voyager dans la Chine des Song (Xe-XIIIe siècle) pour en visiter les moindres recoins depuis les Yamen où siègent les magistrats jusqu'aux humbles jonques où vivent les tankas, peuple des bateaux. Outre sa dimension ludique, l'intérêt de ce jeu réside également dans l'importante quantité d'informations qu'il apporte non seulement sur le monde chinois (cosmologie, classes sociales, habitudes culinaires, modes vestimentaires, moyens de transports, etc.) mais également sur les royaumes qui l'entourent tels que celui de Goryo dans la péninsule coréenne ou encore le khanat du Liao dans les steppes de Mongolie. L'ouvrage qui est richement illustré de la main de Felix Ip, auteur hongkongais du manga *Blood and Steel*, s'adresse ainsi autant aux rôlistes, qu'aux passionnés de Chine et d'arts martiaux chinois.

Ton livre témoigne d'une grande connaissance de la Chine. Peux-tu nous parler de ton parcours académique?

Je n'irai pas jusqu'à dire « grande connaissance ». J'ai terminé un Master de Chinois à l'INALCO vers 2006 et une licence de lettres modernes à la Sorbonne. Pour le reste, je pense que c'est empirique ou au gré des lectures, des voyages et des traductions d'ouvrages que nous avons réalisés avec Mo, mon épouse. Mon premier mémoire portait sur les sociétés secrètes en Chine et j'en avais préparé un second, non présenté, sur la Chine mythique, non pas sur les créatures et le folklore, mais sur l'image fictive/fantasmée que la Chine a renvoyée au fil du temps.

Quelle est ta relation avec le monde chinois?

Je suis « trop » chinois selon ma femme ! Je suis tombé amoureux de la Chine lors de mon premier voyage, en 2000. Je venais de finir ma première année à l'INALCO et j'avais économisé pour partir un mois avec un sac à dos. Apparemment, le pays ne laisse que des amants transis ou des grands déçus. Je pense que la flamme n'a pas bougé de mon côté. Je suis tombé dans le piège en me posant tranquillement dans le parc Ritan à Pékin pour regarder des gens jouer au volant (le *jianzi*) alors qu'un petit papy jouait du *erhu* (sorte de vièle à deux cordes). Je me suis senti chez moi. C'est toujours le cas quand j'y retourne. Avec Mo, nous avons pendant longtemps fait un point d'honneur de vulgariser la culture chinoise pour la rendre plus compréhensible au public français. En réalité, contrairement à ce qu'on croit, nous avons énormément de points communs avec la Chine : on aime bien manger, on est d'incorrigibles romantiques et on n'est jamais à court d'idées.

Avec ton épouse, tu as traduit plusieurs séries de bandes dessinées chinoises pour les éditions Fei adaptant de grands classiques tels que Le voyage vers l'Ouest ou Au bord de l'eau, peux-tu nous parler de cette expérience?

Le premier était *Au bord de l'eau*. Nous avons eu cette occasion parce que j'avais présenté *Wulin* aux éditions Fei. Je ne sais d'ailleurs plus pourquoi, parce que ce n'est pas la méthode habituelle ni la ligne éditoriale, mais nous nous sommes très bien entendus avec Fei et Patrick Marty, les patrons. Ils nous ont proposé ce projet assez fou et pourtant très beau. Je crois que j'ai redécouvert ces livres que j'avais étudié à la fac avec un intérêt renouvelé et, surtout, les versions BD sont les intégrales des ouvrages : j'ai découvert la vraie fin d'*Au bord de l'eau*, alors que d'habitude, on a la version tronquée par un chroniqueur chinois qui n'aimait pas la fin. L'appel à la révolte, la désillusion, le dévoiement des mouvements révolutionnaires, tout est présent dans le livre intégral qui ne prend tout son sens qu'en entier. Je me souviens très bien avoir froncé les sourcils en me disant « Attends... Je ne connais pas ça, moi... ». Symboliquement, ces ouvrages ont également un poids émotionnel important : déjà, ils ont fait mentir ma conviction qu'il était impossible de travailler avec sa conjointe, le second c'est qu'ils nous ont permis de financer notre mariage. Enfin et surtout, on a mis de nous deux dans l'ouvrage, quoi de mieux pour symboliser ce pont culturel voulu par Fei.



Quatre luxueux coffrets contenant chacun une trentaine de livrets originaux traduits par Nicolas et Si Mo

Tu es un pratiquant d'arts martiaux et plus précisément, il me semble, de kendo. Qu'est-ce qui t'a attiré dans cette discipline? As-tu été initié à certaines pratiques chinoises ?

J'ai pratiqué le karaté au départ, pendant six ans environ, puis le kendo pendant une douzaine d'années et enfin le shorinji kempo pendant cinq ou six ans. Je pense que les arts martiaux ont été ma porte d'entrée vers l'Asie depuis petit. Il se trouvait qu'on avait un excellent club au Mans où je suis né, qui proposait des pratiques assez variées. Je crois que j'ai toujours été attiré par l'esthétique des arts martiaux, que ce soit les costumes ou les gestes, puis plus tard, par le sens qu'il y avait derrière. J'ai pratiqué un peu de tai-chi en dilettante, mais je crois que je suis trop « yang » encore aujourd'hui : il me faut de l'externe ! J'intériorise déjà énormément, donc je pense avoir un besoin d'extérioriser. J'ai fait un peu de sparring à la fac avec un ami qui pratiquait le *tanglang quan* (boxe de la mante religieuse), on se réunissait pour se taper dessus pendant deux heures, dans son minuscule appartement. Les échanges que nous avions étaient assez riches, même si son niveau était largement supérieur au mien.

Quelle est ton implication dans l'univers des jeux et plus particulièrement des jeux de rôles? Es-tu l'auteur d'autres jeux ?

J'écris des jeux de rôle depuis 2010, mon premier à avoir été publié est Acheron, qui est un jeu d'enquête horrifique, ambiance victorienne. Les joueurs doivent résoudre des enquêtes à fond fantastique, mais les convictions des joueurs (sceptiques ou au contraire très croyants) vont changer la réalité de manière à ce que les deux explications puissent être valables, en fonction de qui la regarde. Je me suis beaucoup inspiré de la littérature romantique de l'époque où les scientifiques triomphants s'opposaient aux romantiques avides de fantastique et d'émerveillement. J'ai écrit également pour des magazines de jeux, des suppléments de contextes pour d'autres jeux ou des scénarios. Depuis quatre ans, j'ai monté un studio de création de jeux, le Chimerarium, avec deux amis joueurs : nous créons désormais des jeux à vocation évidemment de loisirs, mais également à but éducatif ou de formation. Nous nous sommes spécialisés dans les jeux « grandeur nature » où les participants jouent physiquement des personnages de fiction, comme s'ils étaient les protagonistes d'une série ou d'un film, en costume, avec des décors... Nous avons tout un public pour cela, mais cela sert également à créer des mises en situation. Par exemple, nous travaillons régulièrement avec la Croix Rouge pour la formation des ambulanciers et des infirmiers, en leur faisant « jouer » des situations réalistes avec des patients, de manière à leur offrir une pratique plus proche des réalités du terrain... Le jeu mène à tout !



Nicolas Henry et Si Mo lors de la présentation du coffret *Les trois royaumes*

Comment est venue l'idée de Wulin?

C'est encore de la faute de mon épouse ! J'écrivais déjà des jeux lorsque je l'ai rencontrée et nous l'avons intégrée à notre groupe de jeux de rôle. Elle s'y est amusée et m'a parlé de la littérature de *wuxia* (romans de chevalerie) dont elle était mordue. Je connaissais la littérature de *chanbara* japonaise, j'avais étudié *Au bord de l'eau* de manière très académique à la fac et les seuls récits de kung-fu que j'avais en tête restaient gravés dans l'imagerie kitsch des films de Hong Kong. Lorsqu'elle m'a présenté le véritable phénomène culturel que c'était, j'ai immédiatement adhéré, au point d'en devenir boulimique : je n'en trouvais jamais assez ! Comme les rôlistes sont des gens curieux, je trouvais très étrange que peu de livres de jeu se soient emparés du sujet (il y avait *Qin*, un peu avant, qui avait une vision très ciné Hong Kong, un peu dramatique, ce qui est normal vu la passion de son auteur Romain d'Huissier, avec qui nous sommes devenus amis, sur le sujet). Ce que j'avais retenu de Jin Yong et Gu Long, les grands auteurs de la nouvelle école du *wuxia*, c'était ce côté burlesque, épique et haut en couleur, beaucoup plus proche des *Trois mousquetaires* que de la tragédie grecque. Ce côté presque « super-héroïque » se fondait tout à fait dans une mécanique de jeu.

Combien de temps as-tu consacré à son élaboration?

Il y a eu trois grandes étapes : une première version avec trop d'idées mal organisées, puis une seconde très dense avec un système de création de personnages très classique et très lourde. J'ai dû pondre ça en deux ans, recherches incluses. Puis je l'ai présenté à un ami auteur, Jérôme Larré, qui est un excellent *game-designer*. Je devais montrer le jeu le lendemain (j'avais déjà mon éditeur et un contrat pour ce jeu pas encore publié) durant la Japan Expo. Jérôme a joué avec nous la veille. Il m'a fait son retour : « J'adore ton univers, mais le système est pourri... » Et il avait parfaitement raison. Il m'a beaucoup fait réfléchir sur l'intention que je voulais mettre au jeu et le cadenas que je me mettais en collant aux systèmes classiques. Nous avons passé une nuit entière à jeter des idées au hasard, j'ai passé deux heures de plus à pondre une synthèse (bref on n'a pas dormi) et le

lendemain, j'ai posé les feuilles de personnages devant les joueurs venus tester en disant : « Vous voyez ces feuilles ? Bon ben, elles ne servent à rien (ou presque) ». Le nouveau système pondu en six heures fonctionnait et il n'a pas changé beaucoup depuis. Je me souviens avoir envoyé un mail très tard à Laurent mon éditeur, en lui disant « Bon, en fait, j'ai tout changé », alors que le contrat venait d'être signé. Il m'a fait confiance en me demandant juste de ne pas « tout faire sur un coup de tête ». Un conseil que je n'ai jamais suivi : je fais quasiment tout sur des coups de tête ! Ce n'est pas forcément une bonne idée, mais je n'arrive pas à faire autrement...



Quel a été l'accueil de Wulin en France?

Le jeu a été maudit, parce que la première édition, qui a été imprimée par financement participatif, a eu une malfaçon d'impression : 70% de notre stock de livre était illisible. De fait le jeu n'a été lu que par un tiers des joueurs mais il avait déjà beaucoup circulé en convention, où il plaisait, en particulier sur les côtés « excès » et « historique ». Laurent a expliqué la situation et a relancé une seconde édition : nous avons interrogé notre communauté sur les points qui leur semblaient encore poussifs ou s'ils avaient des idées de changements et, contre toute attente, non seulement les gens nous ont fait énormément de retours positifs mais ils ont financé une seconde fois le projet avec un plafond assez élevé. La version deux est donc l'aboutissement de cette confiance et sa qualité esthétique est largement supérieure à la première, tout comme l'affinage des règles. Le jeu a été nommé Meilleur Jeu 2015 par Sci-Fi Universe puis récompensé par un Graal de bronze (prix du jeu de rôle de Cannes) en 2018, de mémoire, pour sa réédition (version trois).

Pour la première version nous avons même fait forger huit épées en Chine pour les paliers les plus élevés, avec un scénario attaché à chacune d'entre elle. C'était un coup de folie, mais c'était amusant. Résultat, ce sont douze épées qui ont été finalement forgées, les membres de l'équipe (illustrateurs et éditeurs en plus) en ont chacun une...

Une preuve de la qualité de ton travail est que Wulin a été traduit en chinois. Comment ce jeu a-t-il été reçu en Chine?

Il n'a pas encore été distribué. L'éditeur est en cours de relecture et recalibrage, ce sont des processus qui peuvent être très longs. Il semble confiant, le système et le jeu leur ont plu et ils trouvent surtout très amusant que ce soit un étranger qui écrive un jeu de rôle sur la Chine. Mo et l'éditeur se sont cassés la tête pour retraduire les concepts que j'avais tenté de traduire pour les Français, avec des termes plus percutants et plus « chinois » que ceux que j'avais utilisés. Ils ont été particulièrement courtois, en me demandant s'ils pouvaient produire des scénarios originaux. Personnellement, je trouve extra ce côté circulaire : le fait d'avoir été nourri par une culture, de lui rendre une partie de ce qu'elle nous a apporté et qu'elle génère à nouveau quelque chose de neuf. C'est très taoïste, non ?

As-tu d'autres projets ?

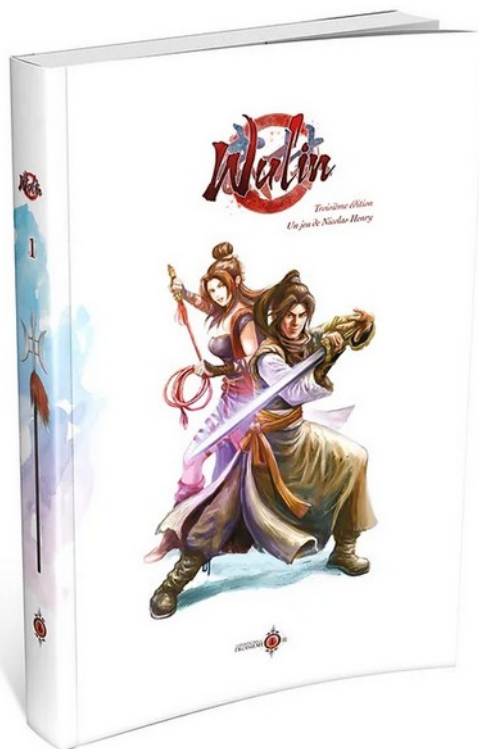
Pour *Wulin*, j'ai normalement une campagne (c'est-à-dire une série de scénarios liés qui forment une très grande histoire, comme un roman fleuve) et, au niveau d'autres jeux, je travaille avec Antre Monde pour un scénario pour le jeu *The Heist* où l'on joue des « braqueurs classes » comme dans les films de casse (*Ocean Eleven*, etc.). Je travaille également sur un scénario pour le supplément Khitan du jeu de cape et d'épée *Septième Mer*, qui est une version très fantaisiste de la Chine du XVIIe. Dans les cartons, il y a encore beaucoup et nous avons suffisamment de travail avec mon studio pour les mois à venir... Un peu trop d'ailleurs. Organiser des soirées ou des week-ends en grandeur nature, ça demande beaucoup de temps d'écriture, de planification et de logistique.

Pour les Nantais, nous avons un groupe d'amis, les Escrimousses, qui font régulièrement jouer un jeu grandeur nature que nous avons écrit, *Gangs of Birmingham*, très largement inspiré de la série *Peaky Blinders*.



Propos recueillis par José Carmona

Illustrations : Félix Ip/LETO



Pour trouver le livre:
www.letogames.com

www.shenjiying.com